

УТВЕРЖДАЮ:

ПРЕЗИДЕНТ АССОЦИАЦИИ  
УЛИЧНОГО БАСКЕТБОЛА

\_\_\_\_\_ С. Л. БАЙДАКОВ

«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

# ПРАВИЛА СТРИТБАСКЕТА (3х3)

Игры проводятся по официальным правилам баскетбола ФИБА для мужчин и женщин со следующими исключениями и комментариями:

## 1. Площадка (подробнее см. Приложение 1)

- 1.1. Площадка представляет собой половину обычной площадки для баскетбола с одной корзиной.
- 1.2. Трехсекундной зоны нет.
- 1.3. Места для борьбы за подбор при штрафном броске обозначены линиями длиной 85 см и шириной 5 см и расположены так же, как на обычной площадке для баскетбола.
- 1.4. Полукруга для выполнения штрафных бросков нет.
- 1.5. Линия для выполнения штрафных бросков расположена на том же расстоянии от точки — проекции центра кольца на площадку, что и на обычной баскетбольной площадке, и имеет длину 1 метр.

## 2. Судьи

- 2.1. Игру может обслуживать любое количество судей.
- 2.2. Судьи осуществляют полный контроль над игрой. Основные обязанности судей: проведение процедуры жеребьевки в ситуации "начало игры", "спорный мяч" и в подобных ситуациях; определение команды, имеющей право на владение мячом, в ситуациях, когда это требуется; ведение счета игры; отсчет игрового времени; предоставление тайм-аутов и замен; определение ситуации "спорный мяч"; фиксирование всех нарушений (пробежка, неправильное ведение, аут и т. д.), в также всех фолов.

## 3. Команды

- 3.1. Играют 2 команды.
- 3.2. В команде должно быть 3 или 4 человека.
- 3.3. В начале игры на площадке должны быть 3 человека от команды.
- 3.4. Капитаном команды может быть любой из ее участников.
- 3.5. Одновременно на площадке не может быть меньше 2 и больше 3 игроков одной команды.
- 3.6. Если во время игры в команде осталось меньше 2 игроков, этой команде засчитывается поражение "из-за нехватки игроков" (0:2).
- 3.7. Если по истечении 2 минут с момента времени начала игры (по расписанию) в команде нет 3 игроков (неявка), этой команде засчитывается поражение "лишением права" (—:5).

### 4. Игровые положения

#### 4.1. Начисление очков

Мяч, заброшенный с игры из зоны дальних бросков (эта зона соответствует трехочковой зоне в баскетболе), оценивается 2 очками. Любой другой мяч, заброшенный с игры, оценивается 1 очком. Результативный штрафной бросок оценивается 1 очком. За точный бросок, совершенный командой, определенной жребием, после окончания дополнительного периода в соответствии с п. 4.4, начисляется 1 очко. За неточный бросок, совершенный командой, определенной жребием, после окончания дополнительного периода в соответствии с п. 4.4, 1 очко начисляется команде-сопернице.

#### 4.2. Игровое время

Основное время игры длится 10 минут (в первые 9 минут игровые часы останавливаются только на тайм-ауты и технические задержки). Дополнительный период длится до первого правильно забитого мяча, но не более 3 минут (в первые 2 минуты игровые часы останавливаются только на тайм-ауты и технические задержки). *Примечание:* по решению Организаторов основное время игры может длиться 8 минут (в первые 7 минут игровые часы останавливаются только на тайм-ауты и технические задержки).

#### 4.3. Начало игры

Команда, начинающая игру, определяется жребием.

#### 4.4. Определение победителя

Победителем объявляется команда:

- которая в основное время игры набирает 16 очков;
- в активе которой больше очков в момент, когда истекает основное время игры;
- которая первой забрасывает мяч в дополнительном периоде (дополнительный период назначается в случае, если по истечении основного времени игры счет равный).

Если в дополнительном периоде мяч не заброшен, любой игрок команды, определенной жребием, выполняет бросок из зоны дальних бросков. Победителем объявляется:

- команда, игрок которой выполнял этот бросок, если бросок удачен;
- команда-соперница, если бросок неудачен.

#### 4.5. Право на атаку

Команда приобретает право на атаку, когда она контролирует мяч в зоне дальних бросков или получает право на штрафной бросок. Команда теряет право на атаку, когда команда-соперница приобретает право на атаку. Если команда забрасывает мяч, когда право на атаку имеет команда-соперница, команде-сопернице записывается 1 очко.

#### 4.6. Право на владение мячом

После того как одна команда совершила фол или нарушение или правильно забросила мяч с игры или последний штрафной бросок (за исключением случаев, когда это штрафной бросок, назначенный за неспортивный, технический или дисквалифицирующий фол), команда-соперница получает право на владение мячом в зоне дальних бросков. После штрафных бросков, назначенных за неспортивный, технический или дисквалифицирующий фол, независимо от того, удачен последний бросок или нет, та же команда, которая выполняла штрафные броски, получает право на владение мячом в зоне дальних бросков.

#### 4.7. "Чек"

Любой игрок команды, получившей право на владение мячом в результате фола или нарушения или в результате того, что команда-соперница забросила мяч, должен вывести его в зону дальних бросков и предоставить ближайшему игроку команды-соперницы для "чека" ("проверки"). При этом все игроки защищающейся команды должны находиться вне пределов зоны дальних бросков (внутри линии дальних бросков). Получив мяч обратно в зоне дальних бросков и установив над ним контроль (в этот момент — по установлению контроля — включаются игровые часы в начале игры и дополнительного периода, после тайм-аутов и остановок в игре, а также на последней минуте, когда отсчитывается "чистое" игровое время; в этот момент игроки обороняющейся команды получают право выходить в зону дальних бросков), игрок нападения может совершать любые игровые действия, включая атаку корзины. В случае немедленного выбивания защитником мяча при "чеке" до установления нападающим контроля над мячом: время не запускается, "чек" выполняется заново.

#### 4.8. Ситуации спорного броска

Правило поочередного владения ("по стрелке") не действует. При возникновении ситуации спорного броска любой из игроков команды, которая последней контролировала мяч перед возникновением ситуации спорного броска, совершает бросок из зоны дальних бросков. Если бросок точен, эта команда получает право на владение мячом через процедуру "чека". Если бросок неточен, право на владение мячом получает команда-соперница.

#### 4.9. Начало дополнительного периода

Команда, которой предоставляется право на владение мячом в начале дополнительного периода, определяется так же, как команда, имеющая право на владение мячом в ситуации спорного броска.

## ПРАВИЛА СТРИТБАСКЕТА (3x3)

---

### 4.10. Замены

Замены разрешены обеим командам в любой момент, когда мяч мертвый. Просьбу о замене капитан команды высказывает судье.

### 4.11. Тайм-ауты

Каждая команда имеет право на один 30-секундный тайм-аут в течение основного времени игры и один 30-секундный тайм-аут в течение дополнительного периода. Возможность для тайм-аута появляется тогда же, когда возможность для замены. Тайм-аут у судьи запрашивает капитан команды.

## 5. Нарушения и фолы

### 5.1. Правило 24 секунд

Правило 24 секунд не действует.

### 5.2. Штрафные броски

Любой некомпенсированный (в результате "особой ситуации") персональный фол, кроме фола, совершенного командой, контролирующей живой мяч на площадке или имеющей право на владение мячом ("фол в нападении"), а также любой некомпенсированный неспортивный, технический или дисквалифицирующий фол наказывается предоставлением команде-сопернице штрафных бросков. Количество штрафных бросков определяется п. 5.3.

### 5.3. Наказание за фол

Наказание за фол зависит от статуса фола:

- если фол совершен на игроке, выполнявшем дальний бросок, который оказался неточным, назначается 2 штрафных броска; за любой другой фол назначается 1 штрафной бросок;
- если фол произошел вследствие персонального контакта, штрафные броски выполняет игрок, на котором совершен фол; в противном случае штрафные броски выполняет любой игрок команды-соперницы;
- если фол совершен на игроке, находящемся в процессе броска, и бросок удачен, попадание засчитывается и игроку предоставляется право на 1 штрафной бросок;
- если фол является неспортивным, техническим или дисквалифицирующим, после выполнения последнего штрафного броска команда, которая выполняла штрафные броски, получает право на владение мячом в зоне дальних бросков через процедуру "чека"; если фол не является неспортивным, техническим или дисквалифицирующим, после исполнения последнего штрафного броска игроки участвуют в борьбе за подбор.

### 5.4. Игрок, выполняющий штрафной бросок

Игрок, выполняющий штрафной бросок, должен расположить обе ноги в непосредственной близости от линии штрафного броска и так, чтобы эта линия находилась между ним и корзиной. После того как зафиксирован фол, ему отводится 5 секунд на выполнение первого штрафного броска (за эти 5 секунд остальные игроки должны занять правильные позиции для подбора) и 5 секунд на выполнение второго штрафного броска, если назначено 2 броска.

### 5.5. Лимит персональных фолов отсутствует

Количество персональных фолов (не неспортивных, не технических и не дисквалифицирующих), которыми может быть наказан игрок, не потеряв права играть, не ограничено.

### 5.6. Неспортивный фол

Фол классифицируется как неспортивный, если выполняется хотя бы одно из следующих условий:

- преднамеренный фол совершен на игроке, который в момент фола не контролировал мяч, но его команда контролировала мяч;
- контакт был чрезмерным ("жесткий фол").

### 5.7. Дисквалификация игрока

Игрок, совершивший в одной игре 2 неспортивных фола, 2 технических фола или 1 дисквалифицирующий фол, дисквалифицируется до конца игры. В случае драки каждый игрок, принявший участие в драке, дисквалифицируется до конца игры плюс на срок, определенный совместным решением судей, обслуживающих игру, и главного судьи турнира.

### 5.8. Дисквалификация команды

Команда, два игрока которой были дисквалифицированы в течение турнира, дисквалифицируется до конца турнира.

## Дополнение

При появлении кровотечения у игрока судья обязан моментально прервать игру. Как можно скорее должна последовать замена. Однако если по обнаружении кровотечения одна из команд берет 30-секундный тайм-аут и за время тайм-аута кровотечение остановлено, игрок может продолжить игру.

## **резюме**

- Площадка — половина обычной баскетбольной площадки с одной корзиной.
- В команде 3 игрока и 1 запасной.
- Игра идет 10 (вариант — 8) минут или до 16 очков.
- За дальний бросок начисляется 2 очка, за остальные — по одному.
- Чтобы получить право на атаку после атаки соперников или перехвата, команда должна вывести мяч за линию дальних бросков.
- Если команда забросила мяч, соперники продолжают игру из-за линии дальних бросков.
- Правило 24 секунд не действует.
- Правило поочередного владения не действует. Ситуация спорного броска разрешается дальним броском: попал — не попал.
- Игрок может получить любое количество персональных фолов (не неспортивных, не технических и не дисквалифицирующих!), не будучи удаленным.
- Любой фол начиная с первого (кроме фолов в нападении), в том числе фол на небросающем игроке, наказывается штрафными бросками.
- Штрафные броски (кроме назначенных за технические, неспортивные и дисквалифицирующие фолы) — с борьбой за подбор.

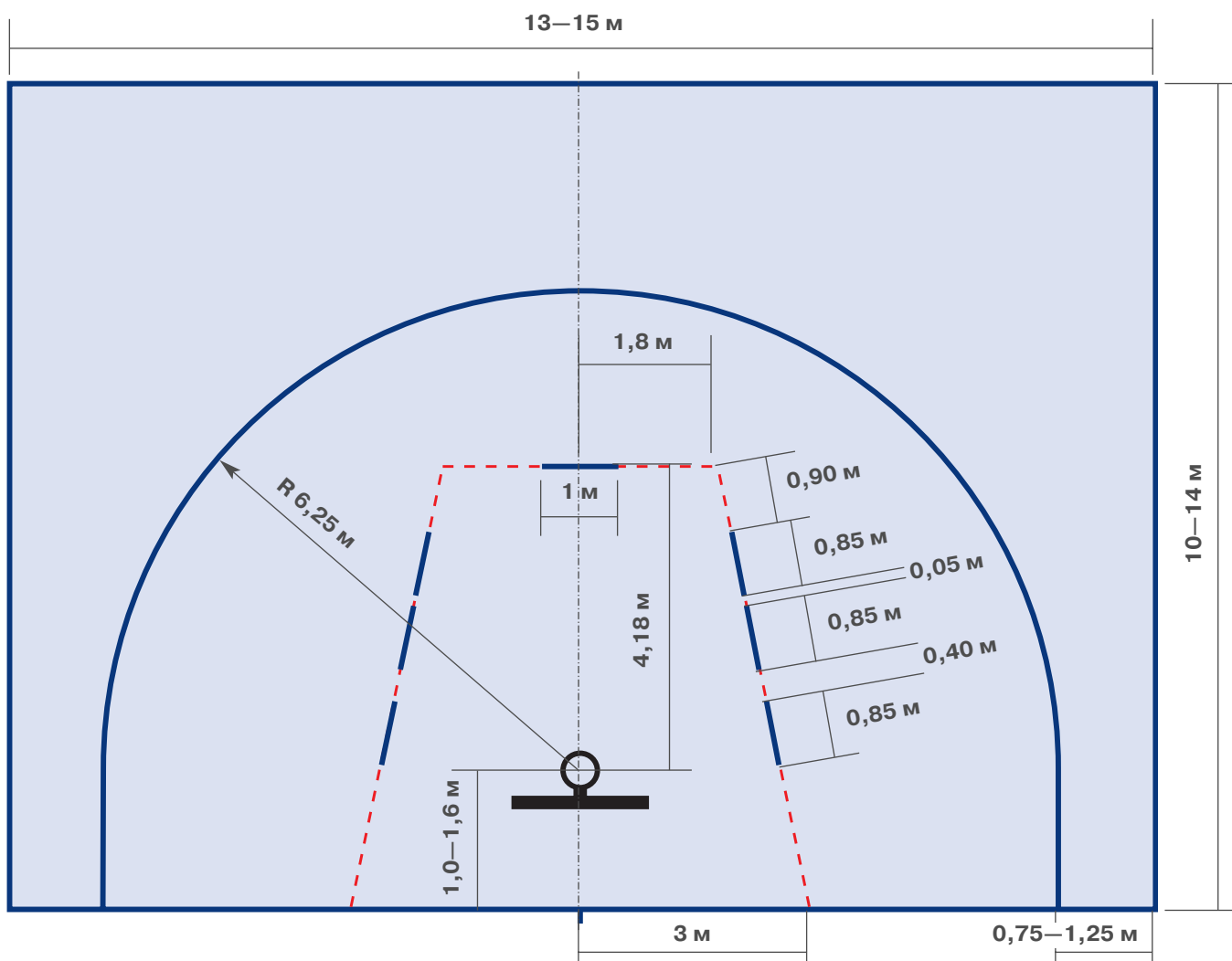
# СПЕЦИФИКАЦИЯ КОРТА

## ДЛЯ ИГРЫ В СТРИТБАСКЕТ (3x3)

### 1. Корт

Каждый корт должен удовлетворять следующим требованиям:

- 1.1. Иметь ровную плоскую поверхность, покрытую асфальтом или другим материалом, пригодным для игры в стритбаскет.
- 1.2. Иметь разметку, нанесенную белой краской в соответствии со схемой:



Наносятся линии, обозначенные синим цветом.  
Красные линии — вспомогательные.

**1.3.** Иметь надежную и устойчивую металлическую конструкцию (опору), которая должна поддерживать стандартный баскетбольный щит (1,80 м x 1,05 м) на такой высоте, чтобы верхний край баскетбольного кольца, прикрепленного к нему стандартным образом, находился на высоте 3,05 м от поверхности площадки. Кольцо должно надежно крепиться к конструкции, поддерживающей щит, а не только к самому щиту, и быть достаточно прочным - чтобы не деформироваться при захвате его даже весьма массивными и сильными игроками. Разрешается оборудовать щит кольцом с амортизатором - при этом прикладывание к дальней от щита точке кольца силы до 100 кгс не должно вызывать его деформацию (т. е. кольцо должно быть жестким). Желательно, чтобы к кольцу крепилась антивандальная сетка, сделанная из прочных металлических цепочек.

**1.4.** Никакие предметы не должны находиться ближе чем в 1 метре от площадки. *Исключение:* опора щита должна находиться как угодно близко к лицевой линии, но при этом она должна быть обита мягким материалом.

## **2. Расположение кортов**

**2.1.** Расстояние между кортами должно быть не менее 1 м.

**2.2.** Никакие два соседних корта, расстояние между которыми меньше 4 метров, не должны быть повернуты друг к другу лицевыми линиями (линиями, ближайшими к щитам).

**2.3.** Центральный корт должен располагаться в непосредственной близости от главного или единственного входа на стадион.

**2.4.** Настоятельно рекомендуется большую часть кортов располагать таким образом, чтобы щит находился с восточной стороны. Особенно эта рекомендация касается центрального корта.



№ площадки: \_\_\_\_\_ Время: \_\_\_\_\_ Дата: \_\_\_\_\_

### ПРОТОКОЛ ИГРЫ

Город/область/ФО: \_\_\_\_\_  
 Категория: \_\_\_\_\_  
 Судья: \_\_\_\_\_

Команда А					Текущий счет		
					А	В	
Тайм-ауты <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					1	1	
Игрок	Фамилия	Подпись	Фолы U,T,D		2	2	
№1					3	3	
№2					4	4	
№3					5	5	
№4					6	6	
Команда В					7	7	
Тайм-ауты <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					8	8	
Игрок	Фамилия	Подпись	Фолы U,T,D		9	9	
№1					10	10	
№2					11	11	
№3					12	12	
№4					13	13	
Подписав Протокол, Игрок подтверждает, что Организатор не несет какой-либо ответственности за возможные убытки и ущерб, нанесенные имуществу и здоровью Игрока, и за возможные убытки и ущерб, нанесенные Игроком имуществу и здоровью третьих лиц в ходе Соревнования.					14	14	
					15	15	
					16	16	
					17	17	

Окончательный счет: А \_\_\_\_\_ В \_\_\_\_\_  
 Команда-победитель: \_\_\_\_\_ Судья: \_\_\_\_\_